

Inhaltsverzeichnis

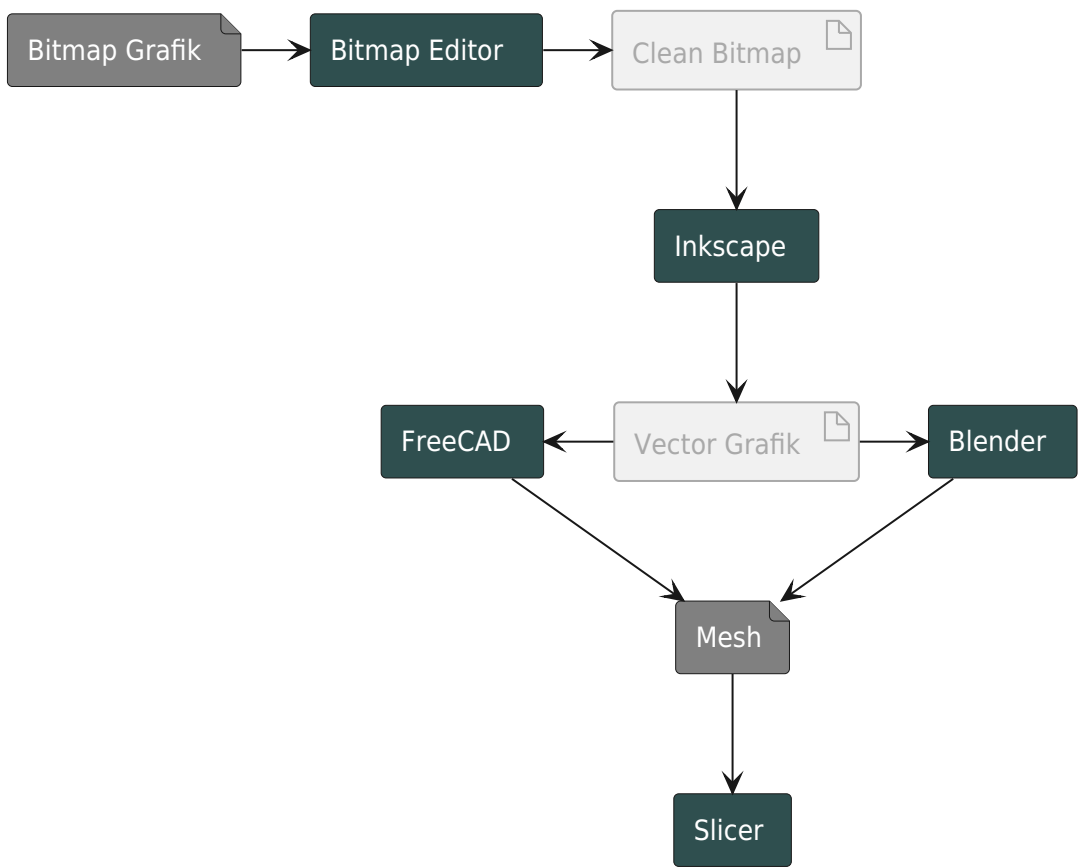
| | |
|--|---|
| Bunte Logos ohne Struktur | 3 |
| Links | 4 |

Grafiken druckbar machen

| | |
|-----------------|--------------------------|
| Thema: | Allgemeines |
| Bereich: | Grafiken druckbar machen |

Das anschließend beschriebene Verfahren eignet sich für einfachere Grafiken wie z.B. Logos, aber nicht für sonstige Bilder und Photos.

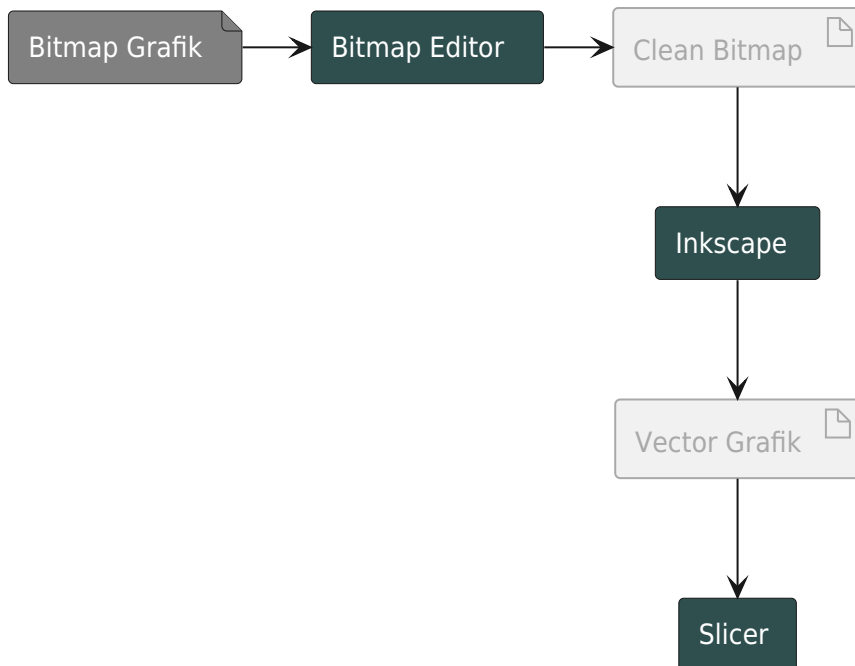
Scans, Logos, Symbole, etc. aus kann man auch ohne umständliches Nachzeichnen für den 3D-Druck verwenden. Dafür muss die Grafik aber entsprechend aufbereitet werden.



Bunte Logos ohne Struktur

Das oben beschriebene Vorgehen ist gut für Strukturen (eingraviert oder erhoben). Diese können im Slicer dann auch relativ einfach eingefärbt werden.

Um ein Logo aber nun mehrfarbig und ohne Struktur zu drucken, muss das Vorgehen etwas geändert werden. Wichtig dabei ist, dass der Slicer die Farbinformationen nicht importiert und jeden SVG-Import als ein eigenes Objekt anlegt. D.h. jede Farbe (Tip: Layer) muss als eigenständige Vektorgrafik importiert werden.



Links

1. [Erstellen einer Vektor Grafik aus einem Bitmap](#)
2. [Erstellen eines 3D-Objekts aus einer Vektor Grafik](#)

| | |
|---------------------|---|
| Artikel Info | |
| Beschreibung | Grafiken für 3D-Druck umwandeln |
| Stand | ☑ Fertig |
| Version | 23.1029 |
| Kategorien | Anleitung , CAD , FDM-Druck , SLA-Druck |